



**University of  
Zurich**<sup>UZH</sup>

**Zurich Open Repository and  
Archive**

University of Zurich  
University Library  
Strickhofstrasse 39  
CH-8057 Zurich  
[www.zora.uzh.ch](http://www.zora.uzh.ch)

---

Year: 2002

---

**"Âventiure? waz ist daz?" Zum Begriff des Abenteuers in der deutschen  
Literatur des Mittelalters**

Schnyder, Mireille

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich  
ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-93786>  
Journal Article

Originally published at:  
Schnyder, Mireille (2002). "Âventiure? waz ist daz?" Zum Begriff des Abenteuers in der deutschen  
Literatur des Mittelalters. Euphorion, 96:257-272.

Die Welt als Wirrnis der Geschichten, deren Lektüre immer neu zur Suche nach dem sinnstiftenden Punkt wird, aus dem heraus sich das eigene Lesen in eine sinnvolle Verstehensordnung hineinfügt, aus dem heraus sich eine *âventiure* erkennen und neu erzählen lässt, steht dann am Anfang der Moderne.

Zum Schluss sei mir noch ein kleiner, abenteuerlicher – und also passender – Sprung an den Anfang unserer Wissenschaft erlaubt: 1842 schrieb Jakob Grimm einen Aufsatz für seinen Freund und Lehrer mit dem Titel: *Frau Âventiure klopft an Beneckes Tür*. Damit stellt er nicht nur Beneckes Studierstübentür neben Wolframs Herzkammer, sondern auch den Wissenschaftler neben den Erzähler, wie er versucht, die *âventiure* des Helden, als die den Geschehnissen zugrunde liegende sinnstiftende Ordnung, mit offenem Herzen zu erfragen. Gleichzeitig drängt die Frau Âventiure herein, herein in die Welt des Wissenschaftlers, um da weitererzählen zu dürfen – was, wie sie selber sagt, niemand bereuen wird: Denn es ist Wunderbares, was sie zu sagen hat.

Da wie dort hofft die *âventiure*, Einlass zu finden, um verstanden zu werden und sich in eine Erzählung formen zu können, die Sinn stiftet in der Wirrnis der Einzelheiten. Im Akt des Verstehens, aus dem heraus sich *âventiure* fügt, verbindet sich so nicht nur der Erzähler mit dem *âventiure*-suchenden Helden, sondern auch der lesende Wissenschaftler mit den beiden. Sinn-suchende Abenteurer sind sie alle. Wobei sich die Ordnung, auf die hin sich eine *âventiure* erkennen lässt, je nach Perspektive, je nach Verstehensrahmen, anders ausnimmt. So wie Kyot *des grales âventiur* nur verstehen konnte, weil er getauft war und sie in heilsgeschichtlicher Perspektive las, ändert sich die *âventiure* mit ihren Lesern – auch den wissenschaftlichen – und den Räumen, in denen diese sitzen. Die ideengeschichtliche, die literatursoziologische, die strukturalistische, die mentalitätsgeschichtliche, die diskurstheoretische oder die geschlechtergeschichtliche Frage erschließen je andere *âventiuren*, andere Geschichten, anderen Sinn. Und indem die so erkannten *âventiuren* – als sinnstiftende Fügungen, für die der jeweilige Leser auserwählt ist – dann im aneignenden Verständnis neu erzählt werden, werden sie in den jeweiligen Macht- und Denkkreis eingefügt, den Weltkreis, wie er sich aber auch durch sie, als weltordnende Geschichten, konstituiert.

Und so, wie mit den bestandenen *âventiuren* im Artusroman festgefügte, aber erstarrte Ordnungen gebrochen werden müssen, um neues Leben zu ermöglichen, um im Zauberbann erstarrte oder von despotischen Riesen und bösen Zwergen beherrschte Burgen wieder zu öffnen, besteht auch die moderne *âventiure* im Bruch festgefügter Meinungsfestungen, in der erlösenden Frage, in der verbotenen Frage, im Regelverstoß. In der *queste*, wie es französische heißt, der *quaestio*, der intellektuellen Frage, in der sich neuer Sinn erschließt.

Sonderdruck aus

# EUPHORION

Zeitschrift  
für Literaturgeschichte

96. Band · Heft 3 · 2002

Begründet von  
August Sauer

Erneuert von  
Hans Pyritz

in Verbindung mit  
Roger Bauer  
Michael Schilling  
Peter Wapnewski

Herausgegeben von  
WOLFGANG ADAM

Für Peter Wapnewski zum 7. September 2002



Universitätsverlag  
WINTER  
Heidelberg  
2002

## Inhalt des dritten Heftes

Peter Wapnewski zum 7. September 2002

### ABHANDLUNGEN

- 257 Mireille Schnyder (Konstanz):  
*Âventiure? waz ist daz?*  
Zum Begriff des Abenteuers in der  
deutschen Literatur des Mittelalters
- 273 Thorsten Gubatz (Freiburg):  
„waz ob si alsô zürnet, daz wir sîn verlorn?“  
Zur Frage nach Kohärenz oder Inkohärenz  
der Motivationsstruktur in der siebten  
Aventiure des *Nibelungenlieds*
- 287 Bruno Quast (München):  
Wissen und Herrschaft.  
Bemerkungen zur Rationalität des Erzählens  
im *Nibelungenlied*
- 303 Thomas Neukirchen (Aachen):  
Zur Edition des Liedes *Mîn liebeste und ouch  
mîn êrste* Heinrichs von Morungen (MF 123,10)
- 321 Hubertus Fischer (Hannover):  
Sumer von triere – mos Trevirensis.  
Auflösung der crux in Friedrichs von Hausen  
*Mîn herze und mîn lîp*
- 349 Wolfgang Achnitz (Münster):  
Die schlafende Minne.  
Die Rezeption der Kunstauffassung  
Konrads von Würzburg bei Peter Suchenwirt

### REDAKTIONELLE MITTEILUNGEN

- 369 Suchanzeige

## Abhandlungen

### *Âventiure? waz ist daz?*

Zum Begriff des Abenteuers in der deutschen Literatur des Mittelalters\*

von

Mireille Schnyder (Konstanz)

Die Frage, die hier gestellt ist, ist Zitat; einem ungeschlachten Waldschrat aus dem Mund genommen, der zum ersten Mal einem Ritter, genauer: einem Artusritter begegnet und auf seine Frage, was er denn hier in der abgelegenen Wildnis suche, zur Antwort erhält: *ich suoche âventiure*. Ein Fremdwort für den Wilden, das er nun eben erklärt haben will: *âventiure? waz ist daz?*

Diese Kinderfrage ist es auch, die sich aufdrängt, wenn man mit dem mittelalterlichen höfischen Roman zu tun hat, die am Anfang steht, in jedem Proseminar auftaucht und am Schluss steht, wenn die Romane durchlaufen sind, erlebt und erlesen, und die *âventiure* bestanden – bis auf die eine, letzte: die Frage nach dem, was *âventiure* ist. Kein Gelehrter, der nicht mindestens einmal gegen diesen Begriff angerannt ist, seit den Anfängen der germanistischen Literaturwissenschaft, als Jakob Grimm einen Aufsatz zur *âventiure* seinem Freund und Lehrer Benecke widmete, bis heute.<sup>1</sup> Und so verliert die Frage ihre Anführungszeichen.

Was erhält nun aber der Wilde vom Artusritter Kalogrenant zur Antwort?

\* Zürcher Antrittsvorlesung als Privatdozentin vom 31. April 2001.

<sup>1</sup> Jakob Grimm, *Frau Âventiure klopft an Beneckes Thür*. 3. Aug. 1842, in: *Kleinere Schriften I*, Hildesheim 1965 (Reprint), S. 83–112. Als kleine Auswahl nur: Erich Auerbach, *Der Auszug des höfischen Ritters*, in: Ders., *Mimesis*, Tübingen und Basel 1994, S. 120–138; Friedrich Ohly, *Die Suche in Dichtungen des Mittelalters*, in: *ZfdA* 64 (1965), S. 171–184; Walter Haug, „der âventiure meine“, in: *Würzburger Prosastudien II. Untersuchungen zur Literatur und Sprache des Mittelalters*. Kurt Ruh zum 60. Geburtstag, hg. von Peter Kesting, München 1975, S. 93–111 (= *Medium Aevum* 31); Dennis Howard Green, *The Concept 'âventiure' in 'Parzival'*, in: *Approaches to Wolfram von Eschenbach. Five Essays*, hg. von D. H. Green und L. P. Johnson, Bern etc. 1978 (= *Mikrokosmos* 5), S. 83–162; Dietmar Peil, „âventiure, waz ist daz?“ Überlegungen zur „âventiure“-Definition des Kalogrenant, in: *Deutsch-französisches Germanistentreffen Berlin 30.9.–4.10.1987. Dokumentation der Tagungsbeiträge*, Bonn 1988 (= *DAAD Dokumentationen und Materialien* 12), S. 55–77; Otfried Ehrismann, *Ehre und Mut, âventiure und minne*, München 1995, S. 22–35.

nû sich wie ich gewâfent bin:  
 ich heize ein riter und hân den sin  
 daz ich suochende rîte  
 einen man der mit mir strîte,  
 der gewâfent sî als ich.  
 daz prîset in, und sleht er mich:  
 gesige aber ich im an,  
 sô hât man mich vûr einen man,  
 und wirde werder danne ich sî. (Iw. 529–537)<sup>2</sup>

(Schau, wie ich gerüstet bin. Man nennt mich Ritter und mir steht der Sinn danach, suchend herumzureiten bis ich einen Mann finde, der so gerüstet ist wie ich und mit mir kämpft. Wenn er gewinnt, erhöht das seinen Ruhm, gewinne aber ich, so steigt mein Ansehen.)

Diese Ausdeutung der *âventiure* für den Waldschrat als ritterlicher Zweikampf steht am Anfang des deutschen Artusromans, im *Iwein* von Hartmann von Aue. Wobei diese Erklärung – wie die ganzen Geschichten um die Artusritter Iwein und Erec, wie sie Hartmann von Aue erzählt – auf eine französische Vorlage von Chrétien de Troyes zurückgeht. Die *âventiure* kam also mit dem französischen Artus-Roman Chrétien'scher Prägung in die deutsche Literatur. Bei Chrétien aber – der von Hartmann als *meister* bezeichnet wird – findet sich nicht nur die *âventiure*-Definition für den Waldschrat, sondern auch die programmatische und stolze Erklärung, dass es ihm, Chrétien de Troyes, nicht einfach um die schiere Erzählung einer *âventiure* gehe (*conte d'avanture*), sondern dass sein Erzählen auf eine ‚*bele conjointure*‘, eine schöne Fügung derselben, ziele.<sup>3</sup> Die deutsche *âventiure* orientiert sich somit nicht nur an der hemdsärmeligen Erklärung des Ritters Kalogrenant in der französischen Vorlage, sondern auch an der *bele conjointure*, der schönen Ordnung der *âventiure*, die sich der französische Meistererzähler zum Ziel setzte. In dieser schönen Fügung aber ist die *âventiure*-Suche des Artusritters Kalogrenant – die ihn u. a. zum Waldschrat führte – nur ein Teil, ein Teil einer anderen Geschichte – der Geschichte von Iwein. Genauer gesagt: Es ist ihr Anfang.

Am Artushof, am Rand des Pfingstfestes, erzählt Kalogrenant in kleiner Runde ein paar Ritterkollegen diese seine Geschichte einer nicht eben ehrenvollen *âventiure*-Suche: wie er in eine Welt hineinzog, die kei-

<sup>2</sup> Hartmann von Aue, *Iwein*, hg. von G. F. Benecke und K. Lachmann, neu bearb. von Ludwig Wolff, Berlin 1968.

<sup>3</sup> Chrestien de Troyes, *Erec und Enide*, übers. und eingel. von Ingrid Kasten, München 1979 (*Klassische Texte des Romanischen Mittelalters in zweisprachigen Ausgaben* 17), hier: V. 12. Vgl. dazu den interessanten und für meine Überlegungen wichtigen Aufsatz von Thorsten Greiner, *Das Erzählen, das Abenteuer und ihre „sehr schöne Verbindung“*. Zur Begründung fiktionalen Schreibens in Chrétien de Troyes *Erec*-Prolog, in: *Poetica* 24 (1992), S. 300–316, und Walter Haug, „der *âventiure* meine“ (Anm. 1), S. 105.

ne Ahnung hatte, was er suchte, wo weder der Waldschrat noch der Ritter, der ihm Nachtlager gewährte, wussten, was *âventiure* ist;<sup>4</sup> zitiert sich selber, wie er dem Wilden die *âventiure* als ritterlichen Zweikampf erklärte, und beschreibt schließlich seine schmachliche Niederlage gegen einen fremden Ritter: *der prîs was sîn, und mîn diu schame* (Iw. 756). Kaum gesagt, bereut er es aber und nennt sich einen Dummkopf, dass er das alles erzählte: *ich hân einem tôren glîch getân, diu mære der ich laster hân, daz ich diu niht kan verdagen* (Iw. 795ff.). Denn durch diese Erzählung wird seine *âventiure*-Suche – zehn Jahre nach dem Ereignis – erst als seine *Geschichte* bekannt. Es ist das retrospektive Erzählen am Artushof, im Kreis der Ritter, das die Suche nach etwas Unbekanntem, Unerhörtem in Raum und Zeit gliedert, benennt und hörbar macht und die *âventiure*-Suche zur *âventiure* führt. Einer *âventiure*, die, als schmachliche Geschichte eines ihrer Ritter, im Rahmen einer sich ihrer Ordnung und Macht bewussten Artusgesellschaft nur als Störung wahrgenommen werden kann. Diese Geschichte ist für den Artushof keine gute Geschichte: Sie muss korrigiert werden. Und dazu fühlt sich Iwein berufen. Doch stürzt er nun nicht einfach davon, sondern durchläuft vor seinem Aufbruch Punkt für Punkt in seinem Kopf die Erzählung Kalogrenants mit den einzelnen Stationen des Weges und eignet sich so die von Kalogrenant erzählte *âventiure*-Suche mit allen Details an (Iw. 923–944). Die eigentliche Reise ist dann nur noch Nebensache. Es ist der imaginierte Nachvollzug der Erzählung, der Iwein dahin bringt, wo diese ein für den Artushof falsches Ende nahm: zum Ort des Zweikampfs. Dabei sucht Iwein nicht *âventiure*, sondern es geht ihm darum, die Niederlage seines Verwandten zu rächen (Iw. 805ff.).

Sucht Iwein hier nicht *âventiure*, ist es aber *âventiure*, auf die sich der Erzähler Hartmann von Aue bezieht, wenn er von Iweins Erlebnissen berichtet: *als diu âventiure giht*, heißt es immer wieder (Iw. 3026). Diese gibt vor, was zu erzählen ist, wie es weitergeht, was mit Iwein passiert. Hat sich in der Erzählung Kalogrenants dessen Erleben – zehn Jahre nach dem Ereignis – zu einer *âventiure*, als einer Geschichte, deren Anfang schon um ihr Ende wusste, gegliedert, ist Kalogrenants Erzählen durch den Blick zurück geleitet, ist das Erzählen Hartmanns durch den Nachvollzug eines schon zu Geschichte geordneten Geschehens bestimmt. Und ist *âventiure* im erlebten Geschehen eine unbekannte Größe, ist sie

<sup>4</sup> Ich beziehe mich von nun an ausschließlich auf den deutschen Text, der sich in entscheidenden Punkten von der französischen Vorlage löst (Iw. 36–80). In der französischen Vorlage ist der Gastgeber gewohnt, *âventiure*-suchende Ritter bei sich aufzunehmen. Chrestien de Troyes, *Yvain*, übers. und eingel. von Ilse Nolting-Hauff, München 1983, V. 256–261 (*Klassische Texte des Romanischen Mittelalters in zweisprachigen Ausgaben* 2).



in der retrospektiven Erzählung das Ende der Geschichte, von dem her sich – im Blick zurück – das Vorher ordnet. Sie ist die Erzählung, die das Ende schon im ersten Wort weiß, die das Ziel in sich trägt. In der Erzählung findet sich so die Ordnung des Erlebens: die Geschichte. Als solche wird das Geschehen dann auch bewältigbar: Iwein, der Kalogrenants Geschichte imaginierend nachvollzogen und angeeignet hat, besiegt dann den Gegner – und korrigiert dadurch die Geschichte Kalogrenants in das Sinngefüge des Artushofes hinein.<sup>5</sup>

Dann aber beginnt die Geschichte Iweins. Eine Geschichte, wie sie erst vom Ende des Geschehens her, im Blick zurück, die Erlebnisse so fügt, dass sich darin die Geschichte eines Einzelnen als sinnvolle Ordnung preisgibt und als *âventiure* erkennbar wird. Die *âventiure* Iweins, wie sie Hartmann nach-erzählt: so, wie es die *âventiure* – von Iwein – sagt, *als diu âventiure gihet*.

Diese im Iwein fassbare Idee, dass sich die *âventiure*-Suche als eher kopflose Sache erst in der Erzählung zur *âventiure* formen kann, die dann durch den, der sie richtig erfragt und richtig hört, zu einem guten – d. h. für die Artuswelt richtigen – Ende gebracht wird, ist die sublime Perfektionierung einer schon im Erec-Roman von Hartmann von Aue noch sehr viel deutlicher realisierten *âventiure*-Konzeption.<sup>6</sup>

Der junge Erec, am Anfang des Romans vor den Augen der Königin durch den Peitschenschlag eines Fremden beschämt, reitet diesem *ûf âventiure nach* (Er. 221). Selber erklärt er den Grund seiner Reise mit der Hoffnung, dass Gott ihm die Möglichkeit der Rache gebe (Er. 488–491). *Uf selcher âventiure wân* (Er. 492), in der Hoffnung auf eine solche göttliche Fügung, folge er den Übeltätern. *Âventiure* meint hier also die Instandstellung eines aus der Ordnung geratenen Geschehens, die Wiederherstellung der Welt, in der der Artusritter seinen festen Platz hat und damit auch die Rehabilitation seiner angeschlagenen Ehre. Und derjenige, der *âventiure* gibt und somit die Ordnung der Dinge in der Artuswelt ge-

währt, ist Gott. *Âventiure* wird da zur Erfüllung und Einlösung eines göttlichen Plans.

Erec erhält die Möglichkeit zur Rache und gewinnt damit nicht nur seinen Platz im Artuskreis zurück, sondern auch die schöne Enite zur Frau. Nun macht er aber den Fehler, dass er sich zur Ruhe setzt, oder besser: legt. Er verlässt kaum mehr das Bett mit Enite, was zur Folge hat, dass die ganze Welt um ihn her zu schwatzen, zu murren, zu verleumden beginnt. Was hier an seinem Hof geredet wird, ist keine geordnete Erzählung, keine sinnstiftende *âventiure*, sondern das Durcheinander des Gerüchts und der üblen Nachrede. Als Erec davon erfährt, bricht er mit Enite auf, *nâch âventiure wâne* (Er. 3111), wie es wieder heißt. In der Hoffnung, eine *âventiure* zu finden, eine sinnstiftende Fügung, die die ungeordneten Gerüchte durch eine ordnende Geschichte zum Schweigen bringen würde.

Was Erec und Enite auf ihrem langen und beschwerlichen Weg erleben, interessiert hier nicht. In der Forschung wird das gern – wie auch die Kämpfe und Gefahren Iweins – als eine Reihe von einzelnen *âventiuren* bezeichnet, die Erec zu bestehen hätte. Im Text ist dem nicht so. Erst am Schluss, als das Paar zu einer fremden Burg kommt, von der weder der Erzähler, noch der Erec und Enite zu der Zeit begleitende König Guivreiz, noch die Burgbewohner selber Auskunft geben wollen, ist wieder von *âventiure* die Rede. Der Burgherr verbietet Erec explizit nach der *âventiure* zu fragen, die in diesen Burgmauern verborgen ist (Er. 8412ff.). Es geht also um ein Geschehen, das mit diesem Gemäuer verbunden ist und das niemand als Geschichte erzählen will. Erec aber insistiert, lässt nicht locker, und bringt schließlich das Argument, dass er doch nicht am Artushof von einem Ichweißnichtwas (Er. 7990) berichten könne, sondern eine Geschichte brauche. Es gehe ihm nicht darum, großartiger zu sein als die vor ihm hier gescheiterten Ritter, sondern er brauche die Geschichte, wenn man ihn danach fragt – denn sonst würde man ihn verkennen:

*daz ich dar nâch gefraget hân,  
dazn hân ich niht dar ûf getân  
daz ich des iht gesinne  
daz ich dar an gewinne  
sunderen prîs vür alle die  
die noch her kâmen ie,  
wan daz mich des betrâget,  
swenne man mich dâ von vrâget,  
beide wîp unde man,  
daz ich ins niht gesagen kan,  
und ich doch hie gewesen bin;  
dar an velschent si mînen sin. (8446ff.)*

<sup>5</sup> Weder der gastfreundliche Ritter noch der Waldschrat hatten Kalogrenant schon eine Geschichte geben können. Das ist eine der raffiniertesten Änderungen in der deutschen Version. Denn im Französischen weiß nicht nur der gastfreundliche Burgherr bestens Bescheid über *aventure*, sondern der ‚vilain‘ beschreibt sehr detailliert schon alles, was beim Brunnen dann geschehen wird. Bei Hartmann ist es erst für Iwein keine unerhörte Begebenheit mehr.

<sup>6</sup> Hartmann von Aue, *Erec*, hg. von Albert Leitzmann, fortgef. von Ludwig Wolff. 6. Aufl. besorgt von Christoph Cormeau und Kurt Gärtner, Tübingen 1985 (= ATB 39). Peil klammert in seinem Aufsatz zur *âventiure*-Thematik bei Hartmann den Bedeutungsaspekt der Erzählung und Geschichte als „irrelevant“ aus, wodurch sich der Begriff in einen „arturischen Zentralbegriff“ und unwichtige Nebenbedeutungen aufspaltet. Die Widersprüche, die sich dadurch ergeben, lassen sich durch eine Lesart wie die hier vorgeschlagene in ein sinnstiftendes Verhältnis denken. (Wie Anm. 1), S. 63.

(dass ich danach gefragt habe, ist nicht deshalb geschehen, dass ich im Sinn habe, besondere Ehre zu gewinnen, mehr als die, die vor mir herkamen, aber es stört mich, wenn man mich darüber ausfragen wird, Mann und Frau, und ich es ihnen nicht sagen kann, obwohl ich doch hier gewesen bin. Sie würden mich verkennen.)

Und so bricht er durch sein hartnäckiges und nicht ganz höfisch-regelkonformes Fragen die Burg auf, bis ihm die Geschichte des Ritters Mabonagrins, der da drin mit seiner Freundin wie in einem goldenen Käfig sitzt und jeden Störenfried tötet, erzählt – und dadurch der Weg zum Kampf gegeben und geebnet – ist. Denn die erfragte und gehörte Geschichte ist die angeeignete Geschichte. Und so ist Erec derjenige, der sie beenden kann, indem er Mabonagrins besiegt. Und durch diesen Sieg ist die *âventiure* dieser Burg zu seiner *âventiure* geworden, seiner Geschichte, die er nun am Artushof bis zum Ende erzählen kann (Er. 9610–27), die aber auch den Erzähler Hartmann von Aue leitet.

Eine Geschichte aber auch, wie sie nur der zur Erzählung fügen konnte, zur geordneten *âventiure*, der von *Vrou Sælde*, einer Mischung aus Fortuna und christlichem Heil, eine Aussteuer in die Wiege gelegt bekam (Er. 9899–02). Denn die Köpfe, die den Zaun um den Liebesgarten von Mabonagrins und seiner Freundin zierten, saßen alle einst auf Rittern, die auszogen, *âventiure* zu suchen, aber leider mit *tumbem herze* (Er. 8480). Denn im Herzen wird die *âventiure* gehört, da ordnet sich das Geschehen zur Geschichte als dem Geschick. Es ist nicht nur die richtige Frage, die die *âventiure* erschließt, sondern auch das richtige Zuhören, das Wahrnehmen mit dem Herzen, das die letztlich göttliche Fügung des Geschehens zur Geschichte erkennt. Denn Erec erkennt in der Erzählung der *âventiure*, wie sie der Burgherr schließlich preisgibt, dass es das von seinem Herzen begehrte und ihm bestimmte *saelic spil* (heilvolle Spiel) ist (Er. 8538), ein *wunschspil* (Er. 8530), bei dem er gewinnen wird, das Ende des *Saelden wec* (Heilsweg) (Er. 8521), den er bis hierher unerkannt ging, nun aber, vom Ende her, in seinem Sinn erkennt:

ich weste wol, der Saelden wec  
gienge in der werlde eteswâ,  
rehte enweste ich aber wâ,  
wan daz ich in suoehende reit  
in grôzer ungewisheit,  
unz daz ich in nû vunden hân. (Er. 8521–26)

(ich wusste, dass der Weg des Glücks/Heils irgendwo in der Welt ist, aber wusste nicht wo, außer dass ich suchend herumritt, in großer Ungewissheit, bis dass ich ihn nun gefunden habe.)

In diesem Verständnis der *âventiure* als zu erzählender Begebenheit, deren Sinn nicht in erster Linie im Übertrumpfen anderer Ritter durch den Helden liegt, sondern in der sinnstiftenden Versprachlichung eines Ge-

schehens, setzt sich Hartmann von Aue im *Erec* und im *Iwein* von seinen französischen Vorlagen, von Chrétien de Troyes, ab und löst damit eine unerhörte Erzählreflexion im deutschen höfischen Roman des Mittelalters aus, die man eine eigentliche „Poetik des Geschicks“ nennen könnte.<sup>7</sup>

Wolfram von Eschenbach nimmt – eine knappe Generation später – in seinem *Parzival* die bei Hartmann angelegte Literarisierung der ‚*âventiure*‘ auf und spielt sie in allen Registern durch.<sup>8</sup> Bei ihm laufen Geschick und Geschichte des Helden, Erzählung und Lebenslauf, Zufall und erzählerische Notwendigkeit dermaßen ineinander, dass sie sich ständig überschneiden und das Erzählen vom Erzählten nicht mehr zu trennen ist, *Parzival* ohne die *âventiure* nicht wäre, diese aber ohne ihn, als ihren Herrn nicht wüsste, was zu tun, und dieser wiederum ohne den Erzähler nicht dahin gebracht würde, wohin ihn letztlich das Heil, die *Sælde*, gedacht hat.

*Âventiure* ist es, die den kleinen Helden – wie einen Würfel ins Glücksspiel – in die Erzählung wirft. Und erkennt Erec am Schluss seiner Weltreise im Kampf gegen Mabonagrins das ihm zuge dachte Spiel, sein *wunschspil*, sein *saelic spil*, von dem aus sein ganzes Irren Sinn erhält und erzählbar wird, ist im *Parzival* mit dem ersten Würfelwurf der *Âventiure*, der Geburt *Parzivals*, auch seine Erzählung bestimmt.

Hiest der âventiure wurf gespilt,  
und ir begin ist gezilt:  
wand er ist alrêrst geborn,  
dem diz mære wart erkorn. (Parz. 112,9–12)

(Hier ist der Wurf der *Âventiure* gespielt, ihr Anfang ist ausgesteckt: denn er ist nun geboren, für den diese Erzählung ausgewählt wurde.)

Doch hat der Erzähler am Anfang sein Sujet ausgewählt, den Helden seines Erzählens, (den ich hie zuo han erkorn, Parz. 4,23), entzieht sich ihm im Moment dieser Geburt, im Moment, wo die *Âventiure* ihr Spiel beginnt, das Geschehen. Er kann nur noch zuschauen und – ob es ihm passt oder nicht – nacherzählen. Von Stund an ist es die *âventiure*, die den weiteren Verlauf bestimmt. Sie ist es, die *Parzival* in undurchschaubarer Konsequenz durch die Wirrnisse der Welt dahin bringt, wohin ihn die *Sælde* (das Heil, das Glück) hingedacht hatte: *dar sîn doch sælde het erdâht* (Parz. 827,18). Und entsprechend ist es auch die *âventiure*, die da Be-

<sup>7</sup> Die Neuheit dieser Perspektive Hartmanns wäre, gerade im Blick auf Greiners Aufsatz (Anm. 3) zu diskutieren. Ich glaube aber, dass es bei Hartmann zu einer Verdeutlichung und Ausführung der in den französischen Texten vor allem im Prolog angedachten und angedeuteten poetologischen Reflexionen kommt.

<sup>8</sup> Wolfram von Eschenbach, *Parzival*, nach der Ausg. Karl Lachmanns revidiert und kommentiert von Eberhard Nellmann, übertragen von Dieter Kühn, Frankfurt a. M. 1994 (= *Bibliothek des Mittelalters* 8).

scheid weiß, wo der Erzähler passen muss, die zuständig ist für die genaue Beschreibung physischer Schönheit und Hässlichkeit,<sup>9</sup> die als Zeugin dient, wenn sonst niemand zugegen war,<sup>10</sup> oder unwahrscheinliche Dinge bestätigt, nicht zuletzt die gewaltige Gralszeremonie.<sup>11</sup> Als Ordnung der Erzählung, personifiziert in der *vrou Âventiure*, übt sie ihre Gewalt aus, indem sie sagt, wo es langgeht. Der Erzähler muss ihr folgen und entschuldigt sich ab und zu bei den Zuhörern dafür, dass er nach dem ihm auferlegten Gesetz der *âventiure* nicht vorgreifen darf, oder klagt darüber, dass er den Verlauf des Geschehens nicht ändern kann.

Interessant ist nun aber, dass es nicht die *Vrou Âventiure* selber ist, die dem Erzähler Wolfram von Eschenbach diese Regel erklärt, sondern ihr erster Leser sozusagen, derjenige, der sie als erster entziffert und in ihrer richtigen Fügung und Ordnung erkannt hatte: Kyot. Das ist eine wohl von Wolfram erfundene Gestalt, ein Ur-Autor der Gralsgeschichte, oder eben: ein Ur-Leser. Er ist es, der Wolfram das Gesetz mitgibt, das das Erzählen bestimmt. Nämlich: Erst wenn die *âventiure* will, wird etwas zur Sprache gebracht (*Parz.* 451,5ff.).

Dieser Kyot nun, gebildet in allen möglichen Künsten und Sprachen, hat den Urtext dieser ganzen Geschichte (*dirre âventiure stifte*) in *heidenischer schrift* gefunden (*Parz.* 453,13f.). Nun heißt es aber auch, dass ihm seine ganzen Kenntnisse nichts genützt hätten, wenn er nicht getauft gewesen wäre: *ez half daz im der touf was bi / anders wær diz mæc noch unvernun* (*Parz.* 453,18f.). Nur mit dem Blick des Getauften, das heißt aber auch, im heilsgeschichtlichen Verstehensrahmen, konnte er erkennen, was es mit des *grâles âventiure* auf sich hatte, und die Geschichte entsprechend aufschreiben. So mächtig und despotisch die *âventiure* sich zeigt als die, die die Ordnung des Geschehens bestimmt, so abhängig ist sie doch auch von einem verstehenden Erzähler, der sie richtig, d. h. sinnvoll erkennt und entsprechend formuliert, eben: erzählt. In der Gestalt des Kyot wird deutlich, wie Geschichte durch Erzählen konstituiert wird und wie durch den Verständnisrahmen Geschichte als schöne, sinnstiftende Fügung, als *âventiure*, erst entstehen kann. Die Geschichte vom Gral ist nur im heilsgeschichtlichen Rahmen mit der letztlichen wunderbaren Einwirkung göttlicher Gnade eine *âventiure*, sonst wäre sie eine verwirrlische Folge von Zufallsereignissen, deren Reihung keinen Sinn verrät.

Es ist die Art der Lektüre, die *âventiure* erkennen lässt, es ist die Art der Welt-Lektüre, die Geschichte macht. Deshalb ist auch immer wieder – in allen Erzähltexten des Mittelalters – die richtige Art des Zuhörens

und Lesens betont. Eine Erzählung muss richtig wahrgenommen werden, wenn sie in ihrem Sinn erkannt werden soll. Es ist – um nun doch einmal das Wort zu brauchen – der Diskurs, der die *âventiure* hervortreibt und sichtbar macht. Der Ort aber, an dem man richtig zuhört, an dem das Verstehen sitzt, ist das Herz. Kalogrenant verlangt von seinen Ritterfreunden, dass sie seine Geschichte *mit dem herzen* hören sollen. Und im *Parzival* von Wolfram von Eschenbach klopft es am Anfang des 9. Buches, nachdem lange von Gawein – und eben nicht von Parzival – die Rede war, an die Herztür des Erzählers:

„Tuot ûf!“ wem? wer sît ir?  
 „ich wil inz herze dîn zuo dir.“  
 sô gert ir zengem rûme.  
 „waz denne, belîbe ich kûme?  
 mîn dringen soltu selten klagen:  
 ich wil dir nu von wunder sagn.“  
 jâ sît irz, frou Âventiure?  
 wie vert der gehiure?  
 ich meine den werden Parzivâl“  
 (*Parz.* 433,1–9)

(macht auf! wem, wer seid ihr? ich will zur Dir ins Herz hinein. So wollt ihr in einen zu engen Raum. Was denn, soll ich etwa draußen bleiben? Du wirst mein Eindringen nicht bereuen: ich werde dir von wunderbaren Dingen erzählen. Ja seid ihr es denn, Frau Âventiure? Wie geht es denn dem Lieben, ich meine, dem edlen Parzival?)

Die *Âventiure*, als die, die um das Geschick von Parzival weiß, kommt von außen her und will, um erzählen zu können, ins Herz des Erzählers hinein. Dahin, wo sie richtig verstanden und aufgenommen wird. Und kaum hat der Erzähler die fremde Frau erkannt, fragt er sehr gezielt, wie es denn mit dem Helden der Geschichte steht. Und mit dem Fragen öffnet er der *âventiure* nicht nur seinen Herzraum, sondern öffnet auch die *âventiure*. Sie ist es, die sich durch seinen Mund artikuliert und so die Geschichte preisgibt.<sup>12</sup> Entsprechend beginnt dann der weitere Bericht von Parzivals Geschick mit den Worten: *uns tuot diu âventiure kunt* (734,10).<sup>13</sup>

<sup>12</sup> „ich tuonz iu kunt mit rehter sage, / wande ich in dem munde trage / daz slôz dirre âventiure“ (*Parz.* 734,5ff.).

<sup>13</sup> Es gibt nun aber nicht nur die *âventiure* Parzivals, respektive der Geschichte des Grals, sondern in der Erzählung Wolframs tauchen immer wieder Figuren auf, die von missglückten *âventiure*-Suchen erzählen. So hat der Gralskönig Anfortas mit dem Schlachtruf „Amor“ *âventiure* gesucht, was so wenig gut gehen konnte wie die Suche nach „wilder *âventiure*“ seines Bruders Trevrizent oder eben die *âventiure*-Suche Kalogrenants am Anfang des *Iwein*. Sehr deutlich wird da, dass die *âventiure*-Jagd (*Parz.* 506,26f.), die *âventiure*-Suche (*Parz.* 478,27 / 525,18), nichts ist, was bis zu einem sinnstiftenden Ende erzählt werden könnte. Wenn eine *âventiure* ihr Ende fin-

<sup>9</sup> *Parz.* 123,14 / 158,13.

<sup>10</sup> *Parz.* 15,13f. / 123,14 / 381,28ff.

<sup>11</sup> *Parz.* 58,16 / 224,22 / 243,25.



In der *âventiure*, als dem Schlüsselbegriff einer „Poetik des Geschicks“, wird deutlich, dass das Erzählen, als Nachvollzug und Artikulation des Geschehens, sinnstiftender Akt ist. Es ist nicht das Erleben, sondern das verstehende Zuhören und Erlesen und daraus folgende Erzählen, das die Welt ordnet, verständlich macht – und dadurch bewältigbar. Ist ein Geschehen erzählt und mit wachem Herzen gehört, d. h. im richtigen Verstehensrahmen aufgenommen, erschließt sich sein Sinn und lässt es sich in eine geordnete Welt einfügen. Die *âventiuren*, die am Artushof erzählt werden, sind Weltstücke, die sich, durch ihre Artikulation in eine Erzählung, einfügen in die Macht- und Kulturordnung des Hofes. Deshalb muss erzählt werden, was geschehen ist. Und deshalb isst Artus nichts, bevor nicht eine *âventiure*, als sinnstiftender und ordnungsstiftender Akt, bei ihm eingekehrt ist.<sup>14</sup>

*Artûs, bî dem ein site lac:  
nehein rîter vor im az  
des tages swenn âventiure vergaz  
daz si sînen hof vermeit. (Parz. 309,6ff.)*

*(Artus hatte die Gewohnheit, dass kein Ritter bei ihm essen durfte, an dem Tag, an dem âventiure vergaß bei ihm einzukehren.)*

Es ist die Erzählung, die die Welt besiegt. Wann diese aber besiegt werden kann, und wie sie sich zu Geschichte fügen soll, bestimmt die *âventiure*: Bevor diese nicht das Geschehen der Erzählung vorstellt, findet dieses nicht ins Wort, wie das Kyot im *Parzival* als Regel formuliert (*Parz.* 453,5–10). *Âventiure* ist somit die Macht, die die Erzählung führt, aber auch das, was durch das Erzählen entsteht. Die Setzung und Ordnung der Welt durch die Sprache ist Realisierung eines Geschicks, das – im Verstehensraum der hier besprochenen Welt des Mittelalters – ein göttlicher Plan ist, der sich in der Erzählung abbildet. Gott ist es, der *âventiure* gibt, Geschick und Geschichte. Denn es ist die *sælde*, das göttliche Heil, aus dem heraus sich zum Schluss Ereignisse als *sældenwec* (Heilsweg) verstehen lassen, wie es im *Erec* heißt, und sich eine Geschichte als sinnvolles Gefüge, als *âventiure*, erzählen lässt. *Âventiure* ist also das Ereignis, die Begebenheit, von der aus sich im Rückblick alle Zufälligkeiten und Ereignisse in ein sinnvolles Gefüge lesen lassen. Und so ist es nicht nur das

den soll, so muss sie den ihr bestimmten, ihren Herrn, selber suchen und finden, dann aber muss er ihr folgen, wird er von ihr ausgeschickt, muss er wegen der *âventiure zîl* (ihrer Bestimmung und ihres Endes) etwas tun, muss er sie erleiden (*Parz.* 557,26f. / 605,27 / 617,19 / 620,17 / 659,9) und als unabänderliches Geschehen ertragen (*Parz.* 553,12 / 619,30). Die *âventiure* lässt sich nicht fangen, zwingen, erjagen, sondern sie selber fängt, zwingt, jagt.

<sup>14</sup> Vgl. auch *Parz.* 648,15ff.

einzelne Geschehen selber, sondern auch die sich in diesem zur Geschichte ordnende Vergangenheit.

Etwas mehr als hundert Jahre nachdem Kalogrenant im *Iwein* Hartmanns von seiner Begegnung mit dem Waldschrat berichtete, erzählt Anfang des 14. Jahrhunderts Johann von Würzburg, wie ein anderer junger Ritter auch in der Mitte eines Waldes auf eine seltsame Gestalt trifft: *do sach er ungehûren gestalt, der doch gehûre was (WvÖ, 3136f.)*.<sup>15</sup> Zwar hat diese das vertraute Gesicht eines Menschen, sogar mit einer Rubinkrone geziert, aber Straußenaugen, Elfenbeinhals, Flügel, Schuppen und Löwenfüße sind dann doch eher befremdlich. Als dann diese seltsame Erscheinung dem jungen Helden eröffnet, dass sie ihn von weither gesucht habe (*WvÖ, 3179ff.*), fragt dieser: *so sage mir, wer du sist. (WvÖ, 3182f.)*. Anstelle der erhofften Antwort erhält er eine Definition seiner selbst als Erklärung dafür, warum der Fremde grundsätzlich bereit ist, ihm seine Natur, sein Wesen bekannt zu geben: *Du bist der aventûre fruht, / du bist zu aventûr geboren (WvÖ, 3188f.)*. Und er fordert ihn dann auf: *du vrage! (WvÖ, 3206)*. Das lässt sich der junge Held nicht zweimal sagen und will wissen, warum er so seltsam aussehe und wie er denn heiße (*WvÖ, 3250*). Die Antwort ist folgende:

*Aventûr bin ich genant (WvÖ, 3262)*. Und dann deutet dieser Aventûr allegorisch die verschiedenen Teile seines Körpers auf Eigenschaften derer, die *âventiure* suchen – also auch auf den, der vor ihm steht.<sup>16</sup> Denn dieser ist, wie der Aventûr sofort erkannt hat, einer, dessen Herz nach *âventiure* strebt, mit hohem Mut – worauf die Krone deutet –, nach Tugend strebend – was die Augen anzeigen – und ohne Falsch – wie der elfenbeinweiße Hals zeigt. Flügel, Schuppen und Löwenfüße aber ermöglichen dem Aventûr selber, in die Herzen von Mensch, Tier, Vogel und Fisch zu kommen. Durch diese Selbstexegese wird die unvertraut vertraute Gestalt zum Spiegel oder besser: Sinn-Spiegel des vor ihm stehenden *âventiure*-suchenden Helden einerseits, andererseits zum von diesem gesuchten Objekt. Und während der Aventûr klar macht, dass er der Diener des Helden ist, der vor ihm steht, da er allen, die nach *âventiure* streben, dienen müsse, bietet der junge Held seinerseits, kaum hat er erkannt, wer das ist, seinen Dienst an. Denn auch wenn er die Welt noch nicht kenne, so wisse er doch, dass nun der vor ihm stehe, der Glück und Unglück geben könne, Tod und Ruhm (*WvÖ, 3332–43*). Entsprechend nennt er ihn dann

<sup>15</sup> Johann von Würzburg, *Wilhelm von Österreich*, aus der Gothaer Handschrift hg. von Ernst Regel, Dublin und Zürich 1970 (= *Deutsche Texte des Mittelalters* 3).

<sup>16</sup> Zu dieser Selbstausslegung des *Aventûr* im Kontext der Allegorese-Tradition vgl. Albrecht Juergens, *„Wilhelm von Österreich“*. *Johanns von Würzburg, Historia Poetica*, Frankfurt a. M. etc. 1990 (= *Mikrokosmos* 21), S. 396–403.

auch *zarter Got* (WvÖ 3373). Sieht der *Aventür* im Helden seinen Herrn, sieht dieser in jenem seine Schicksalsgewalt. So wie *Parzival* der Herr der *âventiure* genannt wurde, auch wenn es die *âventiure* war, in deren fügen-dem Zwang sich der Lauf seines Geschicks bestimmte. Es ist ein gegenseitiges Abhängigkeitsverhältnis von Held und Geschichte, von Protagonist und Erzählung, das sich nicht lösen lässt, ohne dass beide verschwinden.

Nun besitzt dieser *Aventür* aber auch einen Hund. Ein Tier mit zunderrotem Fell, weißem Kopf, schwarzen Ohren, einem spiegelnden Hals und einer kostbaren Leine. Ein Jagdhund, der von seinem Herrn so abgerichtet ist, dass er alle *âventiuren* der Welt kennt und aufspüren kann. Das weckt die Begehrlichkeit des jungen Helden und er bittet darum, ihm den Hund zu überlassen. Sein Ziel sei es nämlich, in großer und ehrbringender *âventiure* zu sterben, da ihn sein Glück (*sælde*) verlassen hätte. Seine *âventiure*-Lust entpuppt sich so als Todes-Sucht. Da aber wird er scharf zurechtgewiesen:

„wer sach ie man sich so gehab?“

sprach der *aventüre* man;

„dich über würden nieman kan,

sit dich *Got* hat her getragen!“ (WvÖ, 3388ff.)

(wer hat je gesehen, dass sich einer so aufführt? Sprach der *Aventüre*-Mann. Dich kann niemand übertreffen, nachdem Gott dich hierhergebracht hat.)

*Âventiure*, als Erfüllung eines göttlichen Plans, dessen Anfang auf das Ende hin angelegt ist und in dessen Ende der Anfang sinnvoll wird, kann nicht Erfüllung des Todeswunsches sein. In den ungefügten, heillosen Tod führt nur die falsche *âventiure*-Sucht, die nicht in ein Geschehen als Geschichte zielt, sondern in das sinnlose, in keinen Verstehens-Rahmen gefügte Einzelereignis. Denn, wie es heißt: Gott ist der *schepfer aller aventiur*. Er ist nicht nur der, der den Protagonisten zum *Aventür*-Hauptmann geführt hat und ihn so als den für die *âventiure* Auserwählten zeichnet, sondern er ist auch der, an den sich der Erzähler wendet, wenn er sich in seinem eigenen Erzählen verheddert und die sinnstiftende Fügung, die *âventiure*, verliert:

*Ey, schepfer aller aventiur,*  
sit daz von diner lere stiur  
ich kunstloser tummer knab  
ein *aventur* entworfen habe  
den sinnen min ze maisterlich,  
so gib auch lere mir daz ich  
die varwe dar gestriche  
diu niht schier erbliche  
von des summers hitze,  
ich main der wisen witze,

die mich mit iren zieren  
sinnen corrigieren,  
daz ich vor scham iht blaiche! (WvÖ, 2435–2447)

(Oh Schöpfer aller *aventiur*, nachdem ich durch die Anweisung deiner Lehre, ich unbegabter dummer Knabe, eine *aventur* entworfen habe, die meinen Verstand überfordert, so lehre mich nun auch, dass ich die Farbe anstreiche, die nicht schnell verblasst in der Sommerhitze, ich meine den Verstand der Weisen, die mich mit ihren feinen Erkenntnissen korrigieren, so dass ich vor Scham erbleiche.)

Und ebenso hat auch der Erzähler – wie der Protagonist – Hunde, die ihn in seiner *âventiure*-Jagd unterstützen.

sit ich *aventür* jage,  
so laz ich an die hunde,  
(ich main von dem munde  
diu wort diu ich da tihte,  
uf daz jagen rihte,)  
daz diu iht abe keren  
und gûte sage uneren  
von *aventür* künne. (WvÖ, 976–913)

(da ich *aventüre* jage, lasse ich die Hunde los – ich meine aus dem Mund die Worte, die ich dichte, auf das Jagen richte – damit sie nicht ablassen und gute Reden aus dem Geschlecht der *aventüren* schlecht machen.)

Während der Held also, mit dem *âventiure*-Spürhund ausgestattet, in die Welt hineinreitet, um da, unter der Ägide dieses Hundes, zu finden, was er will, wofür er aber auch von Gott auserwählt ist: seine *âventiure*, seine Geschichte als sein Geschick, hecheln ihm hinterdrein die Worthunde aus dem Mund des Erzählers. Die Welt aber, in die hinein dieser *âventiure*-Hund den Helden führt, ist eine Welt der Texte, so wie der Hund selber eine Promenadenmischung literarischer Spaziergänge des Erzählers Johann von Würzburg ist: halb Jagdhund der Dido aus Veldekes *Aeneas*-Roman, halb Bracke aus dem *Titurel*.<sup>17</sup> Als der Erzähler den *Aventür* und

<sup>17</sup> Heinrich von Veldeke, *Eneasroman*. Nach dem Text von Ludwig Ettmüller übers., komm. und mit einem Nachwort von Dieter Kartschoke, Stuttgart 1989 (= RUB 8303), Vers 61,24ff. Und so wie die Leinen dieser Hunde die eigentlichen *âventiure*-Bänder waren, das eine, indem sich darüber die Liebe zwischen den Protagonisten knüpfte, das andere, indem mit dem wegrennenden Hund das Ende der auf dem Band erzählten *âventiure* der Leserin entzogen wurde und in ihr ein solches Begehren nach diesem Ende weckte, dass sie ihren Geliebten in den Tod trieb, beginnt auch im Spiegelnacken dieses Hundes das *âventiuren* für den jungen Helden: „do habt sich an sin *aventüren*“ (WvÖ 3134f.). Denn alle nur denkbaren *âventiuren* reizen diesen Nacken: *des wunderlichen nacken / necket alle aventür* (WvÖ 3399ff.) Hat aber das Begehren nach dem klärenden Ende der Geschichte auf dem Hundehalsband im *Titurel* den Helden in die Welt getrieben und damit in den Tod, fasst der Hund des *Aventür* alle möglichen *âventiuren* durch seinen Spiegelnacken für den Helden.



seinen Hund beschreibt, weist er dann auch explizit auf seine Lektüre hin: *sus sagt diu schrift do ich es las* (WvÖ, 3150). So rennt denn dieser Hund zwischen Texten herum und führt seinen Held in eine Welt der Bücher und erzählten Geschichten. Eine Welt der *âventiuren*. Diese Welt nun aber löst sich gefährlich aus einer grundlegenden Verstehensstruktur – gerade weil sie so viele geordnete Erzählungen spiegelt. Denn alle Ereignisse und Begebenheiten sind schon in anderen Geschichten erzählt, sind schon Teil von anderen *âventiuren*.<sup>18</sup> Der Erzähler verliert sich in den verschiedenen Wegen, da er, als Ährenleser seiner Vorgänger, wie er sich nennt, die verschiedensten Erzählstränge, als aus verschiedenen Enden sich fügende Ketten, kreuzt (WvÖ, 1496f.).<sup>19</sup> Der einzige, der da noch Rat weiß, ist der *schepfer aller aventiur*, Gott. Er ist es, der aus diesem Gewirr eine neue Geschichte, als *âventiure* dieses Helden, fügen kann.

Ist in der Geschichte Kalogrenants bei Hartmann der Ritter dem Waldschrat begegnet, der sich wunderte, was jener in dieser Wildnis suchte, und mit dem Fremdwort *âventiure* so wenig anfangen konnte wie mit dessen simpler Erklärung, ist es nun das hybride Geschöpf, das den Ritter sucht, um ihm in exegetischer Detailgenauigkeit sein Wesen zu erklären, das sich zur Hälfte als Spiegel des Wesens seines Gegenübers entpuppt: *Âventiure*. Der Held kommt nicht mehr in eine Wildnis, die noch nichts von der ordnenden und sinnstiftenden *âventiure* – als Geschichte – gehört hat, sondern in eine Welt der *âventiuren*, die vor lauter Erzählungen und geordnetem Geschehen, vor lauter Geschichte, die Frage nach der *âventiure* als der eigenen Geschichte ganz neu und schwierig stellt.<sup>20</sup> Entspre-

<sup>18</sup> In seiner Untersuchung zum späthöfischen Roman kommt Klaus Ridder zu einer ähnlichen Beobachtung: „Anders als im Artusroman vermittelt das Abenteuer in den untersuchten Texten vorrangig jedoch literarische Erfahrung, d. h. es wird durchsichtig auf das Handeln früherer Helden. Konfliktsituationen der *Âventiuren* werden dadurch in ihrer Künstlichkeit bewusst.“ *Mittelhochdeutsche Minne- und Âventiureromane. Fiktion, Geschichte und literarische Tradition im späthöfischen Roman: Reinfried von Braunschweig, Wilhelm von Österreich, Friedrich von Schwaben*, Berlin 1998, S. 30.

<sup>19</sup> Armin Schulz spricht von einem „narrativen Florilegium“ und dem Problem der überschießenden Bedeutung, die durch diese Versatzstücke produziert werde, wodurch letztlich der Sinn dekonstruiert werde. *Poetik des Hybriden. Schema, Variation und intertextuelle Kombinatorik in der Minne- und Âventiureepik*, Berlin 2000, S. 151f. (= *Philologische Studien und Quellen* 161).

<sup>20</sup> Der Zweikampf mit dem Ebenbürtigen als Erklärung für die *âventiure* ist dem allegorischen Wesen gewichen, in dem sich der Held als *Âventiure*-Suchender wiederfindet. Ein Wesen, das sich der Erzähler über die Kunst des Malens und Schreibens erschließt. Denn, wie er sagt, hätte man es gemalt, würde man das „ein wunderlich gestalt“ nennen (WvÖ 3143). In der verbalen Beschreibung aber folgt er einer „*schrift do ich ez las*“ (WvÖ 3150). Der *Aventür*, wie er hier dem Helden der Geschichte begegnet als dessen Spiegel, ist ein Wesen der bildnerischen und dichterischen Imagination.

chend kehrt sich die Richtung der Frage um. *âventiure, waz ist daz?* hat der Waldschrat den Ritter gefragt. Nun fragt der Ritter den *Aventür*: *so sage mir, wer du sist*.

Was bei Hartmann von Aue angelegt war, dass sich im Begriff der *âventiure* die Macht des Erzählens als Macht der Geschichte und Ordnung der Welt zeigt, dass das Geschehen als Geschick nur im Erzählen sinnvoll und dadurch wirkmächtig wird, ist der Anfang einer Gedankenentwicklung, die – über *âventiure*-Spürhunde und deren intertextuelle Jagden – unter anderem dann im 17. Jh. auch zu Grimmelshausens *Simplicissimus* führt. An dessen Eingang steht, als Titelpupfer, ein seltsames Wesen, das mit Flügeln, Schuppen, Bocksfuß und Flosse sich ganz direkt als Nachkomme des *Aventür* zu erkennen gibt. Am Anfang des Buches empfängt es den Leser – wie der *Aventür* den Helden – als der *aventüre fruht, zur aventüre geborn* und macht damit die bevorstehende Lektüre als *âventiure* – oder, wie es da n n heißt: *Abentheuer* – des Lesers deutlich. Ein Abenteuer, das sich dem erschließt, der es nicht mit tumbem Herzen angeht und der es mit Fragen provoziert.<sup>21</sup>

Bei Hartmann von Aue war *âventiure* das sich aus einem Schicksalspunkt – oder: Heilspunkt – aus der Retrospektive sinnvoll zu Geschichte fügende Geschehen. Und es geht darum, dass dieser Punkt gefunden wird, dieser dem Helden im göttlichen Heilsplan zugemessene Ort, von dem aus sich sein Erleben zu seiner Geschichte fügt. Entsprechend gibt es für den Helden *âventiure* nicht im Plural. Jeder hat seine *âventiure*, sein Geschick, so wie er nur ein Leben hat. Dass die *âventiure* aber gefunden werden kann, dieser Sinnpunkt des Lebens, erfordert ein waches Herz und die Kraft des Fragens, auch da, wo es stört oder verboten ist.

Die Suche nach der eigenen Geschichte, in der sich das Erleben ordnet, wird dann aber, gute hundert Jahre später, neu schwierig. Denn ist der Artusritter Kalogrenant bei Hartmann auf einen Wilden gestoßen, der keine Ahnung von einer Welt-Ordnung hatte, wird der Held bei Johann von Würzburg von einem Wesen gesucht, das sich als Verkörperung aller möglichen sinnstiftenden Erzählungen, *âventiuren*, vorstellt und Sinn-Spiegel des Helden selber ist. So geht es neu darum, nicht in einer erlebnisszersplitterten Welt seine *âventiure* zu finden, sondern in einer von *âventiuren* geschaffenen Welt, einer Welt der Geschichten, in der das Erleben schon geordnet ist, einen eigenen Weg zu finden, eine eigene Geschichte zu erlesen. Aber auch dazu braucht es die Fähigkeit zu fragen und ein offenes, verständiges Herz. „*Du vrage!*“ fordert der *Aventür*.

<sup>21</sup> Vgl. zur im 17. Jahrhundert beliebten Idee der Lektüre als einer Kopfreise prominent: Christian Reuter, *Schelmuffs kys warhafftige curiöse und sehr gefährliche Reisebeschreibung zu Wasser und Lande* (1696), hg. von Ilse-Marie Barth, Stuttgart 1992.